EXPERIÊNCIAS LEGAIS PARA FAZER NA PRIMAVERA

Abril 30 anos

RECREIO

R$ 3,90
Ano 1 • Nº 28
21/9/2000

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 28>

Faça o TESTE e descubra qual

POKÉMON

mais combina com você

E mais: segredos dos monstrinhos

GRÁTIS

Fascículos da enciclopédia PARA SABER MAIS e uma CARTELA DE ADESIVOS para completar seu ATLAS

www.RECREIOONLINE.com.br

INSETOS

Conheça os bichos que moram no seu jardim

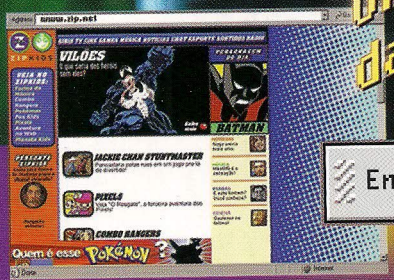
Oi, vizinho! Tudo bem?

NAZCA SAS

ZIPKIDS

Zipkid$.

Um site do tamanho da sua imaginação.



Endereço: www.zip.net

Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

8 TESTE **Que Pokémon você é?**
Descubra qual deles é a sua cara.

12 FIQUE LIGADO **Pokésegredos**
Saiba mais sobre os Pokémon.

14 HISTÓRIAS DO MUNDO **Os Pássaros Brancos**
Uma história tradicional da Irlanda.

18 BICHOS **Um mundo em miniatura**
Conheça a turma que mora no jardim.

20 MÃO NA MASSA **Festa colorida**
Faça doces em forma de bichinhos.

24 PASSATEMPO **Cadê?**

28 EXPERIÊNCIA **Cores e flores**
Investigue o mundo das plantas.

30 PASSATEMPO **Cena maluca**

31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**
Uma brincadeira com os Anjinhos.

39 PASSATEMPO **Corrida**
Descubra quem é o vencedor.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 DESAFIO **Adivinhe o que é!**
Tente descobrir o que aparece na foto.

ILUSTRAÇÃO RUGRATS COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUEM INVENTOU OS BALÕES?

Bruno Gabriel de Souza, 10 anos
Rio Claro – SP

O primeiro balão foi criado pelos irmãos Montgolfier, que em junho de 1783, na França, fizeram o primeiro vôo.

POR QUE O COELHO NÃO PÁRA DE MEXER O FOCINHO?

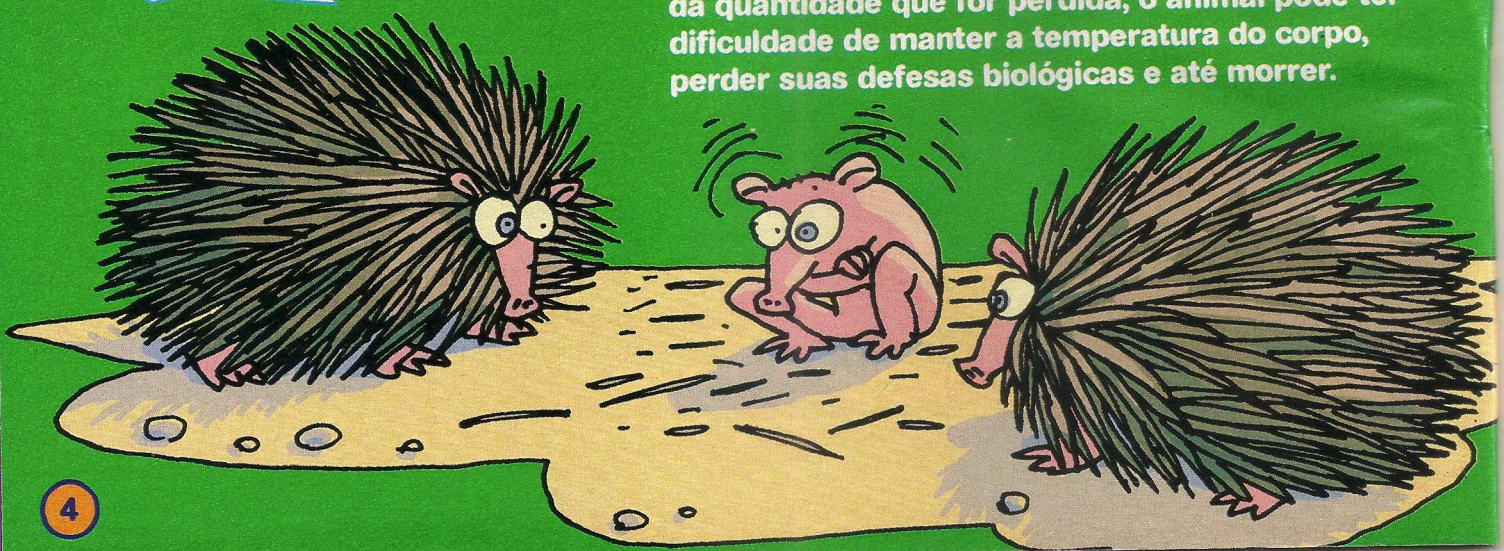
Roberta Serenari, 12 anos
Campinas – SP

Porque ele passa a maior parte do tempo farejando, para encontrar alimentos ou se prevenir de perigos. O focinho é uma parte muito sensível dos coelhos.

O QUE ACONTECERIA COM UM PORCO-ESPINHO SE TIRÁSSEMOS OS ESPINHOS DELE?

Kevin Muniz Ventura, 7 anos
Santa Luzia – MG

O que chamamos de espinhos na verdade são pêlos que servem para proteger o bicho.
Se os seus pêlos ou os de qualquer animal forem retirados, ele vai sentir muita dor. E, dependendo da quantidade que for perdida, o animal pode ter dificuldade de manter a temperatura do corpo, perder suas defesas biológicas e até morrer.



É VERDADE QUE OS URSOS SÓ COMEM MEL?

Natália Marcondes de Oliveira, 4 anos
Mogi-Guaçu – SP

Não. Os ursos têm uma dieta bem variada e podem comer mel, frutos silvestres, carnes e peixes (principalmente o salmão, que eles adoram). A alimentação dos ursos depende da espécie e da região onde cada um deles vive.

CONSULTORIA:
RICKARDO GOMES
(AGRÔNOMO)
e IVANA ALMEIDA S. MARQUES
(BIÓLOGA)

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON &
GABRIEL BÁ

POR QUE QUANDO BATEMOS A CABEÇA, FICAMOS COM UM "GALO"?

Thiago Alves Viera
Itajaí – SC

Com a batida, a pele e às vezes até os músculos são pressionados, rompendo algum vaso sanguíneo. O sangue fica acumulado na região da batida e forma uma espécie de "crista" (daí o nome galo). Se a pancada não for séria, o organismo logo absorve o sangue e a pele se recupera.

VOCÊ SABIA QUE...

- O maior besouro do mundo é o *Titanus gigantus?* Ele vive na Amazônia e mede 20 centímetros de comprimento.
- A pessoa com o maior pé já encontrado calçava sapatos número 54? O dono desse pé era o americano Matthew McGrorym, que não tinha nenhum problema de saúde.

- A constelação do Cruzeiro do Sul é formada por 54 estrelas? Mas quando olhamos para o céu a olho nu só enxergamos cinco.
- A vitória-régia, um dos símbolos da Amazônia, é uma das maiores flores do mundo? Algumas chegam a medir 2 metros de diâmetro.

Aguarde as edições de 5 de outubro a 30 de novembro e descubra como ganhar. Enquanto isso, preste atenção nos detalhes dos Renault Kangoo e descubra os 7 erros.

Abril

SM

A RECREIO e o Renault Kangoo vão fazer uma promoção que não tem erro.

RENAULT
Kangoo

Resposta: calota da roda da frente, maçaneta porta de trás, marca Renault do capô, pisca-pisca da lateral, trilho da porta de trás, texto da placa e roda esquerda de trás.

QUE POKÉM

Responda às perguntas e descubra qual das criaturinhas mais se parece com você. Quando não encontrar nenhuma alternativa certa, passe para a próxima questão.

1 **Se depois de várias tentativas, você não consegue terminar de montar um quebra-cabeça, sua reação é:**

- ◆ Esquece logo o assunto e vai dormir.
- ▲ Fica um pouco irritado, mas insiste até terminar tudo.
- ○ Reclama muito, acha que estão faltando peças e fica louco da vida, mas termina.

2 **Quando um amigo se envolve em uma discussão, você:**

- ▼ Tenta convencer todo mundo a parar de brigar, afinal entre amigos não precisa haver tanta confusão.
- ◆ Torce por ele, mas não se mete onde não foi chamado.
- ■ Entra na briga para ajudá-lo, pois nunca deixa um amigo sozinho.

3 **O que você mais gosta de fazer nas horas livres?**

- ▲ Jogar videogame, brincar com os amigos, conversar, ir ao cinema. Não pára nem um segundo.
- ○ Você acha que tem muito pouco tempo livre. Gostaria de não ter tantas coisas para fazer, porque não dá tempo de se divertir.
- ◆ Prefere passar em uma lanchonete e depois dormir bastante.

ON VOCÊ SERIA?

4 Depois de brigar feio com um amigo, você percebe que ele tinha razão. O que faz?

- ■ Vai falar com ele e pede desculpas.
- ▼ Você nunca briga feio com um amigo.
- ★ Espera passar o mau humor dos dois e vai falar com ele.

5 Em geral, como você se comporta na escola durante as aulas?

- ▲ Presta atenção em tudo, mas não consegue ficar muito tempo quieto e faz muitas perguntas.
- ◆ Tem um pouco de preguiça de fazer lição e de estudar, mas adora a hora do lanche.
- ○ Não presta muita atenção, nem se interessa pelas lições, mas estuda bastante um dia antes de qualquer prova.

6 Qual das profissões a seguir você acha que combina mais com seu jeito?

- ★ Cientista.
- ■ Explorador.
- ▼ Artista.

7 Se houver uma eleição na escola para representante de classe, você acha que:

- ▲ Provavelmente vai ser o escolhido, afinal todos gostam de você.
- ▼ Vai fazer campanha para ajudar um de seus amigos.
- ○ Prefere não ser o escolhido, porque isso pode acabar atrapalhando os estudos.

8 Quando combina uma viagem com seus amigos, o que você faz?

- ★ Gosta de planejar tudo com muita antecedência e prefere decidir para onde ir e quem vai ser convidado para o passeio.
- ■ Fica superempolgado e sugere um lugar bem diferente para a aventura.
- ▼ Convida todos da turma, avisa o pessoal da classe e leva vários de seus brinquedos, gibis e jogos para se divertir com eles quando chegar lá.

9 Se a sua turma se reúne para estudar, você:

★ É sempre quem explica os problemas de matemática e a lição de ciências para todo mundo.

◆ Não se importa muito com os livros, mas vai porque sabe que sempre tem um lanchinho.

■ Ajuda os colegas que estão perdidos e não conseguiram entender a lição.

10 Nas brincadeiras com a turma, como você é?

★ É o líder, que escolhe a brincadeira e diz quem deve fazer o quê.

△ Gosta de inventar jogos diferentes e a toda hora sugere uma novidade.

○ Reclama um pouco das regras, mas acaba brincando e se saindo bem.

CONFIRA O RESULTADO

Veja que símbolo marcou mais vezes e descubra qual Pokémon mais combina com você. Faça o teste com seus amigos.

△ Agitado e inquieto, você é do tipo elétrico, como **Pikachu**. É um pouco teimoso, mas seus amigos o adoram por ser uma pessoa criativa e cheia de idéias divertidas. Esse Pokémon é um pouco medroso, mas se um amigo estiver em perigo encara qualquer encrenca. Seu número é **25**.

■ Corajoso como o **Bulbassauro**, você não mede esforços para ajudar os amigos. Esse Pokémon adora viajar e descobrir coisas novas. Como você, ele é curioso e enfrenta qualquer desafio sem medo. É um Pokémon do tipo planta/venenoso e se torna perigoso quando está zangado. É o número **1**.

▼ Você leva o maior jeito para ser um **Charmander**! Gentil e sensível, esse é um Pokémon que só se envolve em batalhas quando necessário. Apesar de sua generosidade, ele fica uma fera quando é provocado. O monstrinho de fogo é o número **4** da Pokéagenda e um dos favoritos de Ash.

● Se não fosse gente, você poderia ser um **Psyduck**. Ele é engraçado, resmungão, está sempre com dor de cabeça e deixa tudo para a última hora. Você reclama bastante, mas diante de um desafio se sai bem. Seu Pokémon do tipo água é o número **54**.

◆ Você gosta de uma soneca, hein? Igualzinho ao **Snorlax**, um Pokémon que está sempre dormindo e só acorda para comer. Ele, assim como você, às vezes esquece a preguiça e faz de tudo para dar uma força aos amigos. É um Pokémon do tipo normal e seu número na Pokéagenda é **143**.

★ Inteligente e habilidoso, você tem o jeito de **Meowth**. Não que seja malvado, mas às vezes é mandão e detesta ser contrariado. Você é fera em tudo que exige raciocínio. Raramente se envolve em brigas e se for preciso mostra suas garras. Seu número é **52**.

Patricinhas que se cuidem!

Eu uso Contramão.

A Contramão lançou uma coleção de bolsas e cintos para combinar com seu estilo. Assim, meio menina, meio moça... Totalmente Contramão!

CONTRAMÃO®

EMPRESA AMIGA DA CRIANÇA
UMA INICIATIVA DA FUNDAÇÃO ABRINQ PELOS DIREITOS DA CRIANÇA
Onde tem esse selo, tem educação

N&C Indústria e Comércio Ltda home page: www.contramao.com.br e-mail: info@contramao.com.br Fone: (48) 265-0112

FIQUE LIGADO

SEGREDINHOS POKÉMON

Veja o que Ash e sua turma sabem, mas não contam para ninguém.

LAGARTAS E BORBOLETAS

Butterfree é da espécie borboleta, certo? Em inglês, borboleta é *butterfly* e *free* significa livre. O nome desse Pokémon é uma brincadeira com as duas palavras. Outro nome curioso é o de Caterpie: *caterpillar* em inglês é lagarta. Quando evolui, Caterpie se transforma em Metapod e depois evolui para Butterfree. Ou seja, ele é como uma lagarta que se transforma em borboleta.

PIKA! PIKA!

Os japoneses dizem que *pika* é o barulho de um choque elétrico e *chu* é o som que o rato faz. Assim, Pikachu quer dizer rato elétrico. Esse nome não foi traduzido e no mundo inteiro Pikachu é um dos personagens mais queridos da turma.

QUEM É SATOSHI?

No Japão, o Ash tem outro nome. Ele se chama Satoshi, como o verdadeiro criador dos monstrinhos. Já o sobrenome do garoto, Ketchum, é o mesmo aqui e no Japão e vem da expressão em inglês *Catch'em all*, que significa "Pegar todos".

COBRAS

Você, por acaso, já experimentou ler o nome de Ekans ao contrário? *Snake* é cobra em inglês. E Arbok vira kobra quando se lê ao contrário!

O REI DA CEBOLINHA

Sabe o bastão verde que o Pokémon Farfetch'd carrega? Ao que tudo indica, é uma cebolinha. No desenho original, esse Pokémon chama-se Kamonegi e *negi* em japonês quer dizer cebolinha.

MISTÉRIO!

No Japão, o Bulbassauro se chama Fushigidane. *Fusishi* quer dizer misterioso e *dane*, semente. Bubassauro, então, poderia ser chamado de semente misteriosa. Por isso na Pokéagenda ele é um monstro do tipo planta e da espécie semente.

TUDO TROCADO!

Se um dia você assistir a um episódio de Pokémon no Japão, não se assuste. É que lá Jessie se chama Musashi e James é Kojiro. Misty também temoutro nome: Kasumi. Já Brock é Takeshi. Guardou?

GRITO DE GUERRA!

É só ouvir *Temos que pegar!* e sabemos que o assunto é Pokémon. Nos Estados Unidos, a frase que significa a mesma coisa é *Gotta catch'em all* e na Argentina e no México o grito é *Atraparlos ya*.

BOM DE BRIGA

Experimente dividir o nome de Hitmonlee. Em inglês, *hit* quer dizer bater. *Mon* refere-se a monstro e *Lee* é uma homenagem ao famoso lutador de artes marciais Bruce Lee. É por isso que Hitmonlee é um Pokémon lutador, que utiliza muito os pés em seus ataques.

Adaptação:
Jorge Miguel Marinho

Irlanda: A Visita

Numa manhã de inverno muito frio, o Grande Rei dormia no seu majestoso palácio, depois de uma noite de festa onde todos comeram e beberam até não poder mais. Nos outros quartos, ele hospedava oito barões que eram os homens mais poderosos da Irlanda e que também dormiam, roncavam, soltavam até bolinhas de álcool pelo nariz como o majestoso Rei.

De repente, todos eles foram despertados por uma música retumbante, incrivelmente misteriosa, que parecia uma marcha de todos instrumentos musicais vinda céu. Levantaram de um pulo e correram para o pátio. Sobre suas cabeças voava em fila um bando de pássaros tão brancos que até doía nos olhos, todos bailando e espalhando seu canto maravilhoso no ar.

De uma hora para outra, eles foram pousando e silenciosamente começaram a comer toda a vegetação. Agora os bicos pareciam armas que mordiam, trituravam, destruíam o capim, as flores e até as pastagens mais próximas e as mais distantes.

Num instante tudo se tornou um chão devastado e as aves levantaram vôo, deixando uma nuvem terrivelmente negra no ar.

Imediatamente o Grande Rei mandou arrumar as carruagens e convocou os oito barões para a maior caçada de pássaros do seu país. Ele saiu na frente com sua irmã, uma princesa que adorava aventuras, e as outras oito carruagens seguiram atrás.

Perseguiram os pássaros o dia todo e entraram na noite lançando muitos dardos e pedras, mas não conseguiram acertar nenhum dos pássaros.

Esta é uma história tradicional da Irlanda. Para saber mais sobre esse país, consulte o *Atlas Interativo RECREIO*.

dos Pássaros Brancos

Exaustos e distantes do palácio, não podiam voltar por causa da neve e então resolveram procurar um lugar para dormir. Só encontraram uma casinha muito simples, tão humilde que o Grande Rei e sua comitiva ficaram com dúvida de entrar. Mas bastou atravessarem a porta e a moradia miserável se transformou num suntuoso palácio. Todos se acomodaram, comeram e dormiram confortavelmente.

Nessa mesma noite, a princesa sonhou com um Deus de cabelos loiros e encaracolados chamado Lug que era o senhor da vida e da luz. Ele explicou para ela que os pássaros brancos eram seus mensageiros e tinham devastado toda a vegetação a mando dele para que a princesa estivesse naquela noite ali.

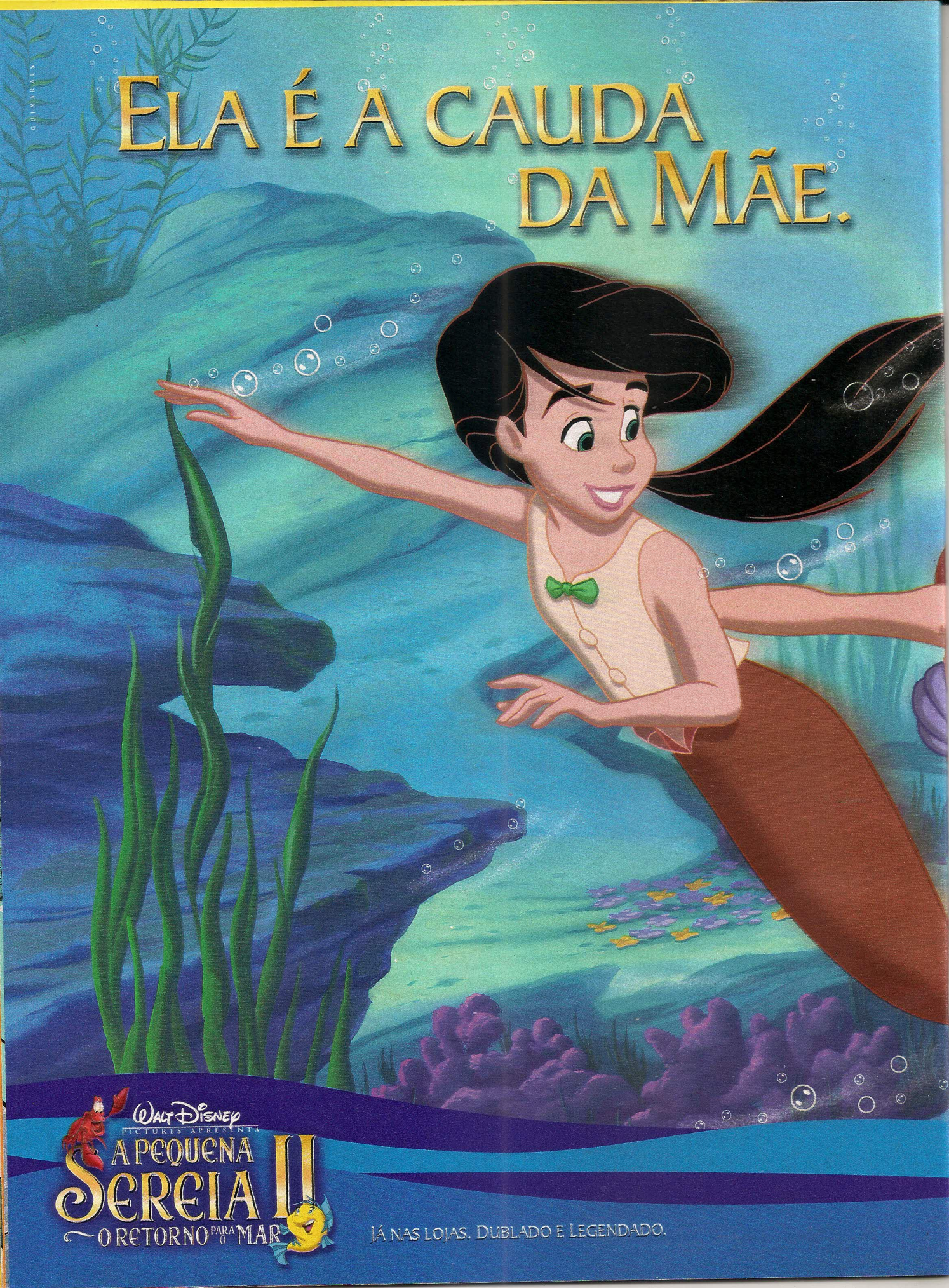
Era a primeira vez que ela ouvia palavras de amor e ele foi dizendo muitas outras numa linguagem desconhecida enquanto beijava carinhosamente os pés da donzela.

No outro dia, todos voltaram para o reino, o Grande Rei não tão grande como antes e os barões com menos poder.

Não se sabe bem o porquê, mas depois de nove meses, numa noite em que uma linda melodia de pássaros inacreditavelmente brancos invadia o céu, a princesa deu à luz um menino forte com cabelos encaracolados como fios de ouro e olhos brilhantes como os raios mais ofuscantes do sol.

Ele recebeu o nome de Cuchulainn e se tornou um dos maiores heróis de todo seu país.

FÁBIO COBIACO


ELA É A CAUDA DA MÃE.
WALT DISNEY PICTURES APRESENTA
A PEQUENA SEREIA II
O RETORNO PARA O MAR
JÁ NAS LOJAS. DUBLADO E LEGENDADO.

LANÇAMENTO EXCLUSIVO EM VÍDEO E DVD.

Disney DVD

Os personagens de um dos maiores sucessos Disney estão de volta numa grande aventura. Ariel era sereia e virou gente. Agora sua filha, que nasceu gente, quer virar sereia.

A TURMA DO JARDIM

O jardim perto da sua casa pode não ser uma floresta, mas foi escolhido como lar por muitos animais. Se investigar praças e jardins você vai descobrir um incrível mundo em miniatura. Saiba mais sobre os pequenos habitantes que vai encontrar.

FÁBIO COBIACO

PROTEÇÃO GARANTIDA

Além de bonitinhas, as **joaninhas** comem bichos que atacam as plantas. Elas fazem parte da família dos besouros, que tem cerca de 300.000 espécies diferentes.

LUZES NO QUINTAL

Um jardim com **vaga-lumes** parece enfeitado com luzinhas de Natal. O pisca-pisca é como uma conversa entre os machos e as fêmeas, além de servir para espantar inimigos. Mas nem todos caem nessa: alguns sapos comem tantos vaga-lumes que ficam até brilhantes.

DEVAGAR...

Os **caracóis** andam 1 metro em 1 minuto. Uma aranha faz isso em 2 segundos. É duro carregar a casa nas costas!

TRABALHO PESADO

As **minhocas** ficam um bom tempo sob a terra, onde cavam túneis que servem para ventilar o solo.

BOLINHAS

Os **tatuzinhos** são crustáceos, como os camarões. Se ficam com medo eles se enrolam como uma bola.

COSTUREIRAS

As **aranhas** fazem suas teias para aprisionar os insetos que vão comer. Mas também é com a ajuda da teia que elas percebem o que acontece ao seu redor. Como não têm ouvidos, sentem tudo pela vibração da teia. Há muitas aranhas venenosas e é melhor não se aproximar muito de nenhuma delas.

SINFONIA

É fácil descobrir se há **grilos** no jardim: eles fazem barulho esfregando as asas para atrair namoradas e espantar outros machos.

CEM PÉS

As **centopéias** são apressadas. Quando se movem, nem todos seus pés tocam o chão. Elas podem ter até mais de cem pés.

DANÇA NO AR

Para fazer mel as **abelhas** colhem o néctar das flores. Quando uma delas encontra um lugar com esse líquido, avisa as outras fazendo uma dança no ar, formando o desenho de um 8 para apontar o caminho.

MUDANÇAS

As **lagartas** não param de mastigar folhinhas e crescem rapidamente. Depois de algum tempo viram pupa e depois se transformam em lindas **borboletas** ou mariposas.

CIDADES SUBTERRÂNEAS

No formigueiro cada um tem seu trabalho e a rainha passa a vida pondo ovos. As **formigas** que mais vemos são as operárias, que saem para buscar comida. As outras trabalham quietinhas lá embaixo.

DELÍCIAS

Estes docinhos de amêndoas animam qualquer festa.

ILUSTRAÇÃO: CRIS & JEAN

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- anilina comestível de várias cores
- confeitos coloridos
- cravos-da-índia
- massa de marzipã

PARA A MASSA:

- 300 gramas de amêndoas sem pele
- 1 xícara e meia de açúcar de confeiteiro
- 1 ovo

Peça ajuda a um adulto para bater as amêndoas no liquidificador até moê-las. Despeje em uma tigela. Junte o açúcar e o ovo. Misture tudo com as mãos, até conseguir uma massa macia. Divida-a em várias porções. Pingue algumas gotas de corante e amasse para a cor ficar bem distribuída.

MINHOQUINHA

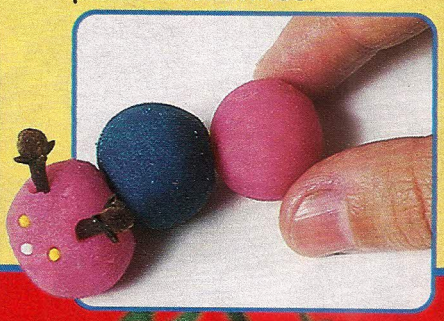
Enrole uma tira de massa e faça marquinhas com uma tesoura ou faca sem ponta. Use confeitos coloridos para fazer os olhos. Um pequeno corte vai servir de boca.

COLORIDAS

CENTOPÉIA

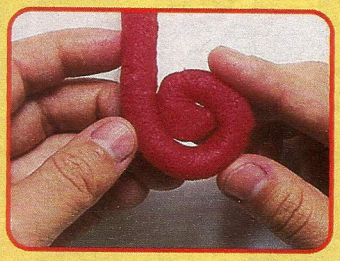
1 Faça bolinhas de duas ou mais cores. Coloque uma atrás da outra, alternando as cores para formar o corpo.

2 Use cravos para fazer as antenas e confeitos coloridos para o nariz e para os olhinhos.

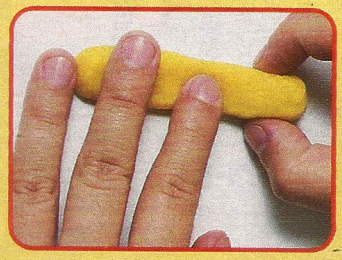


CARACOL

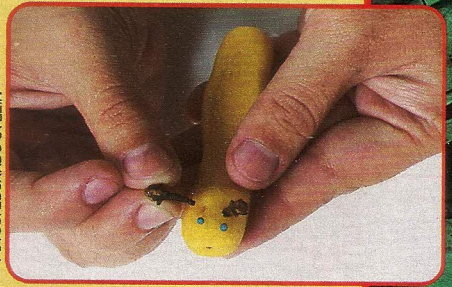
1 Faça uma minhoca comprida com a massa. Enrole para formar a casa do caracol.



2 Com massa de outra cor, faça uma tira menor que será a base do bichinho.



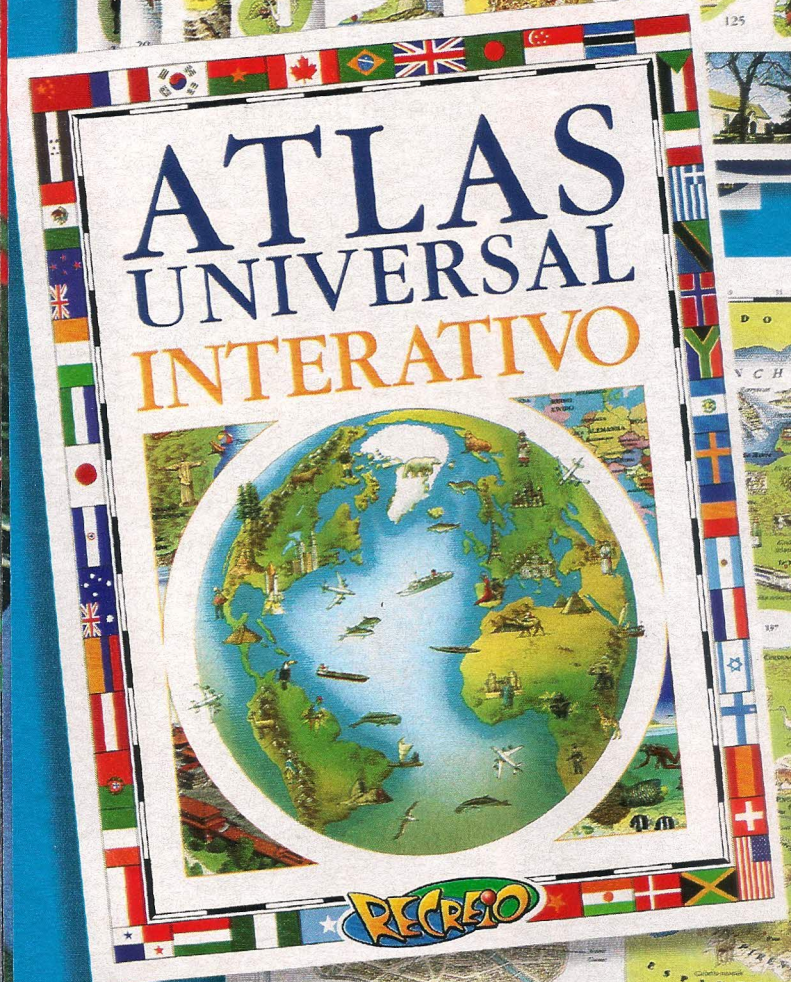
3 Use cravos-da-índia e confeitos para fazer as antenas e os olhos. Por último, junte as duas partes com cuidado e seu caracol está pronto!



FOTOS: EDUARDO SVEZIA

PARA NÃO PERDER A VIAG

A F
VEM NA
ED



EM, COMPLETE SEU ATLAS.

RANÇA
A PRÓXIMA
IÇÃO.

COLECIONE E COMPLETE SEU ATLAS!

Na semana que vem você ganha uma nova cartela com adesivos para colecionar, colar no Atlas e viajar!

NOVAS FICHAS!

Ganhe mais duas fichas colecionáveis PARA SABER MAIS, conheça tudo sobre as Eleições e sobre a França.

Confira as 10 primeiras cartelas adesivas para você colecionar:

Ed. 22 - Canadá e Alaska
Ed. 23 - Estados Unidos
Ed. 24 - México, América Central e Antilhas
Ed. 25 - Norte da América do Sul
Ed. 26 - Brasil
Ed. 27 - Sul da América do Sul
Ed. 28 - Ilhas Britânicas
Ed. 29 - França
Ed. 30 - Bélgica, Holanda e Luxemburgo
Ed. 31 - Escandinávia

Se você perdeu alguma edição, peça para o seu jornaleiro, entre em contato pelo e-mail abril.ea@abril.com.br ou ligue para (0xx11) 3037-4447.

RECREIO

Quer saber? Colecione!

Abril

PASSATEMPO

Cadê?

A escola levou seus alunos para um passeio ecológico. Enquanto a turma descobre as maravilhas da natureza, tente descobrir os objetos em destaque.

Resposta na página 42.

BIRY

MAPA
UÉC!

AJUDE A DEVOLVER O VERDE DA NOSSA TERRA.

www.clickarvore.com.br

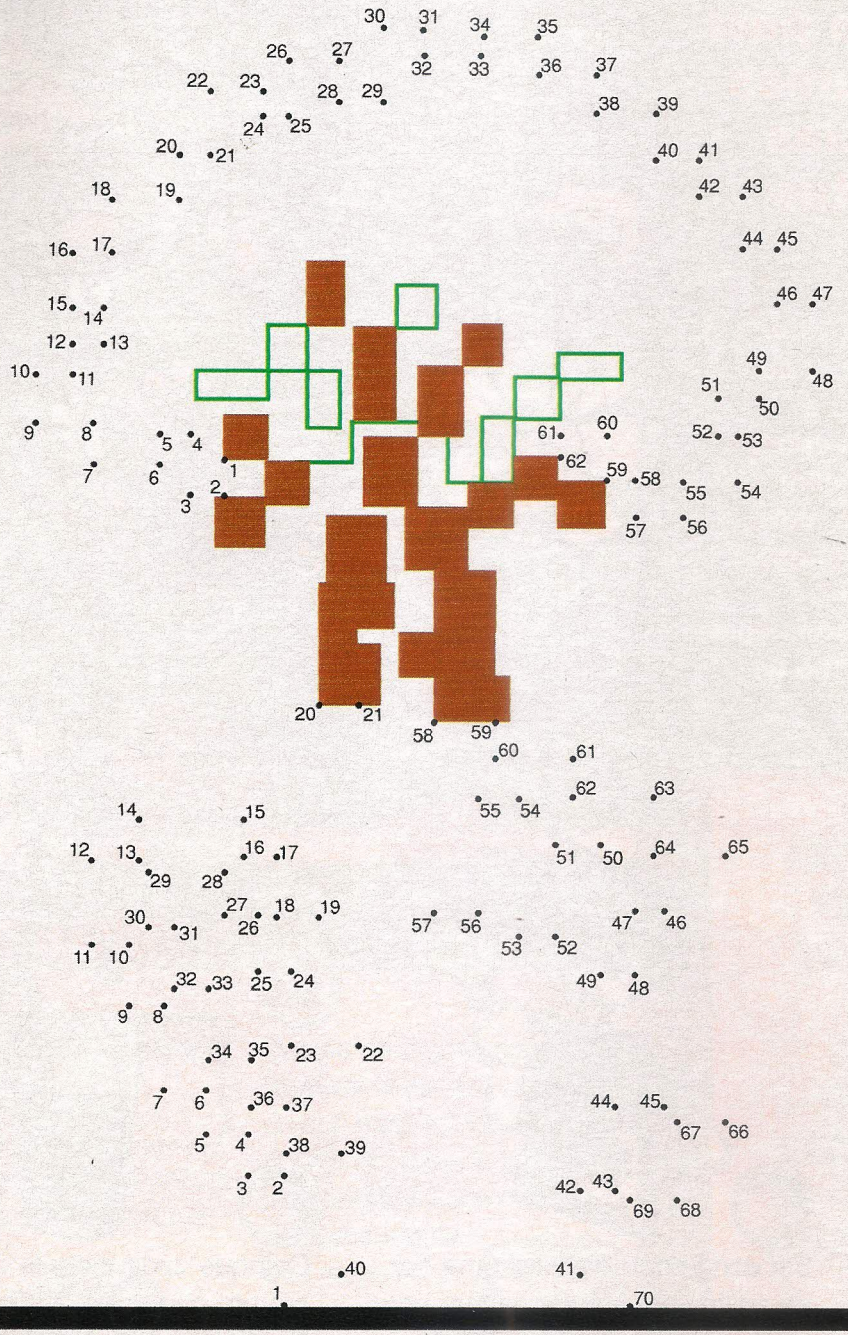
FUNDAÇÃO S.O.S. MATA ATLÂNTICA

INSTITUTO AMBIENTAL VIDÁGUA

Abril

O QUE É, O QUE É?

Ligue os pontos. Depois, pinte a área de cima de verde e descubra qual é o site da internet onde você pode plantar uma árvore e salvar os bichinhos, pássaros, rios e plantas da Mata Atlântica.



www.clickarvore.com.br

Resposta: é o site **www.clickarvore.com.br**. Você clica e a gente planta uma muda na hora, em seu nome. Quando ela crescer, será levada para as áreas mais devastadas da Mata Atlântica. Uma linda árvore que vai melhorar o ar que a gente respira, aumentar o volume de água dos nossos rios e dar abrigo para os animaizinhos e pássaros. Incentive seus pais, professores e amigos a praticarem essa boa ação. Quanto mais árvores plantadas, melhor.

MERIT

Foto: Dionisio Dias Filho

EXPERIÊNCIA

Laboratório

Aproveite a primavera para fazer algumas experiências com plantas e flores.

O inverno está indo embora e no dia 22 de setembro começa a primavera. Nessa época do ano, os dias ficam mais longos, com mais luz e calor, do jeito que as plantas gostam.

Que tal fazer experiências para entender como as plantas vivem?

NOVAS CORES

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 2 copos com água
- 1 flor branca fresca
- anilina de 2 cores
- tesoura

1 Em cada copo dissolva uma cor de anilina até a água ganhar uma cor bem forte. Corte cerca de 5 centímetros da haste da flor. Depois, corte com cuidado a haste no sentido do comprimento, dividindo-a em duas partes.

2 Coloque cada metade da haste em um copo com água e anilina. No dia seguinte, as pétalas vão estar levemente coloridas, porque a flor suga a água para sobreviver. Como a água dos copos foi tingida, as pétalas ficam coloridas também.

no quintal

MUITO VERDE

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 4 ou 5 folhas de espinafre
- 1 tigela
- meio copo de álcool
- 1 socador
- 1 coador de papel
- 1 copo de vidro grande

Pique as folhas e coloque os pedacinhos na tigela. Coloque o álcool sobre elas e amasse com o socador.

Encaixe o coador sobre o copo e despeje com cuidado o caldo que saiu das folhinhas. Assim você consegue ver o pigmento que dá a cor verde às folhas: é a **clorofila**!

QUE CALOR!

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 pote de vidro transparente

Coloque o pote de vidro sobre uma pequena área da grama, com a boca voltada para baixo.

Depois de alguns dias, você vai notar que a grama cresce mais rapidamente dentro do vidro. É que o pote funciona como uma pequena estufa, que mantém o ar mais quente, como algumas plantas gostam.

ILUSTRAÇÕES: ROGÉRIO MAROJA

Abril

Conseguimos colocar a Recreio inteirinha numa só página.

www.recreionline.com.br

No site da Recreio, muita diversão e informação no mesmo pique legal da revista. Uma porção de jogos, curiosidades, brincadeiras e assuntos interessantes. E mais: papel de parede para o seu computador, bate-papo, mais de quarenta testes e outras surpresinhas!

RECREIO ONLINE

Quer saber? Divirta-se.

Recreio. Toda quinta na banca. Todo dia no seu computador.

PASSATEMPO

CENA MALUCA

Descubra dez coisas estranhas nesta cena.

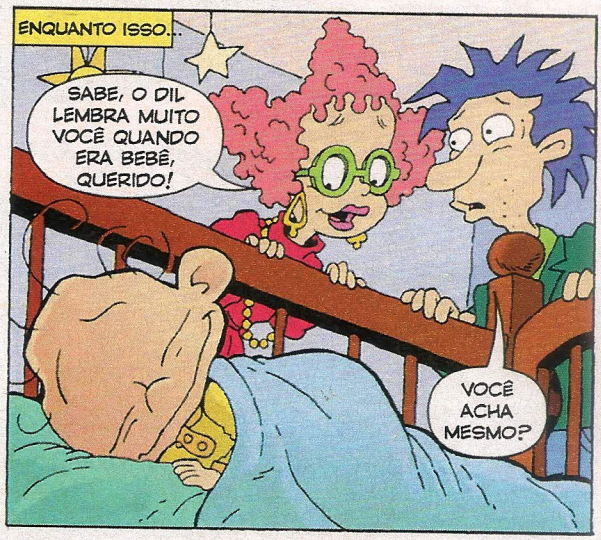
Resposta na página 42.

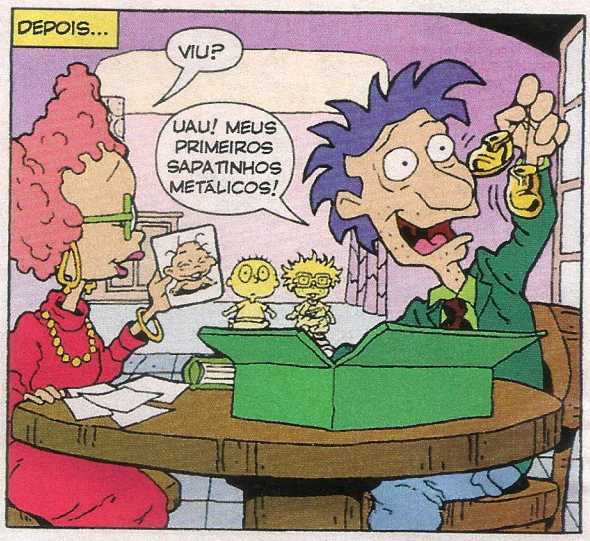
FERRÉ

Rugrats Os Anjinhos

O TOQUE DE MIDAS

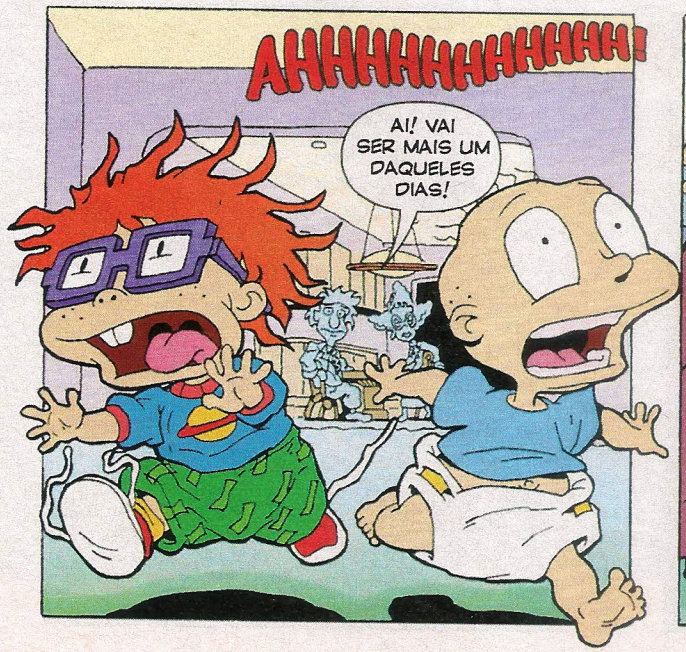
COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.


ENQUANTO ISSO...
SABE, O DIL LEMBRA MUITO VOCÊ QUANDO ERA BEBÊ, QUERIDO!
VOCÊ ACHA MESMO?

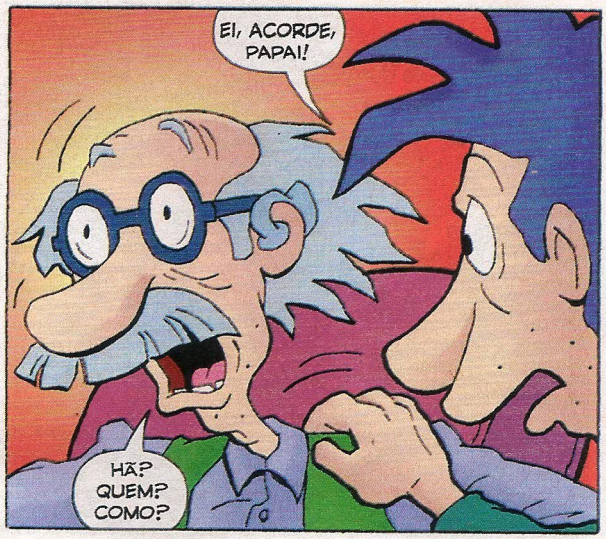

DEPOIS...
VIU?
UAU! MEUS PRIMEIROS SAPATINHOS METÁLICOS!

OH, NÃO, CHUCKIE! MEU PAI TEM O TOQUE DE MIDAS!
E AGORA? É MELHOR A GENTE FICAR LONGE!

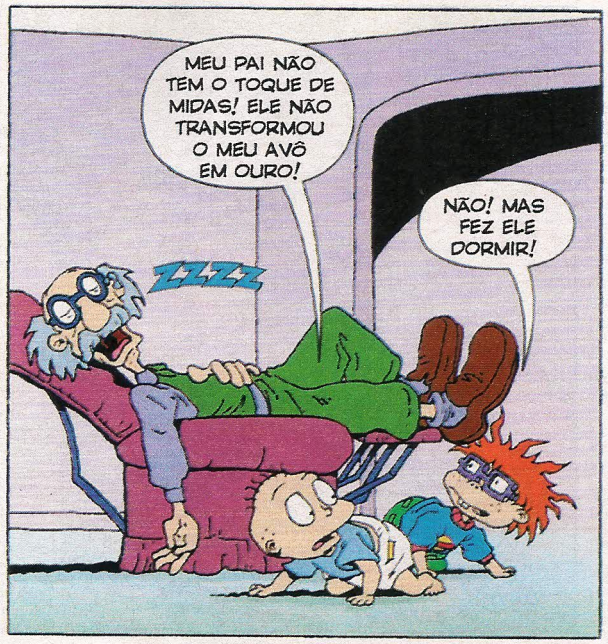
VENHAM VER ISSO, CRIANÇAS!


AHHHHHHHHHHH!
AI! VAI SER MAIS UM DAQUELES DIAS!

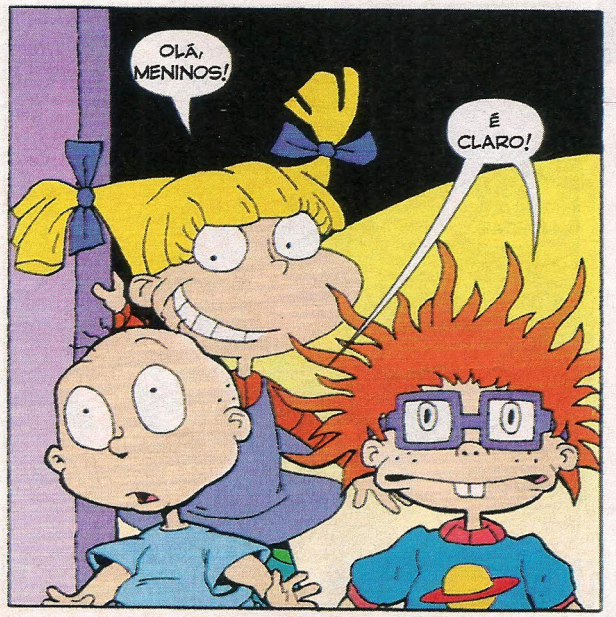
ZZZ
AONDE ELES FORAM?
NÃO SE PREOCUPE! ELES SÓ ESTÃO BRINCANDO!


EI, ACORDE, PAPAI!
HÃ? QUEM? COMO?

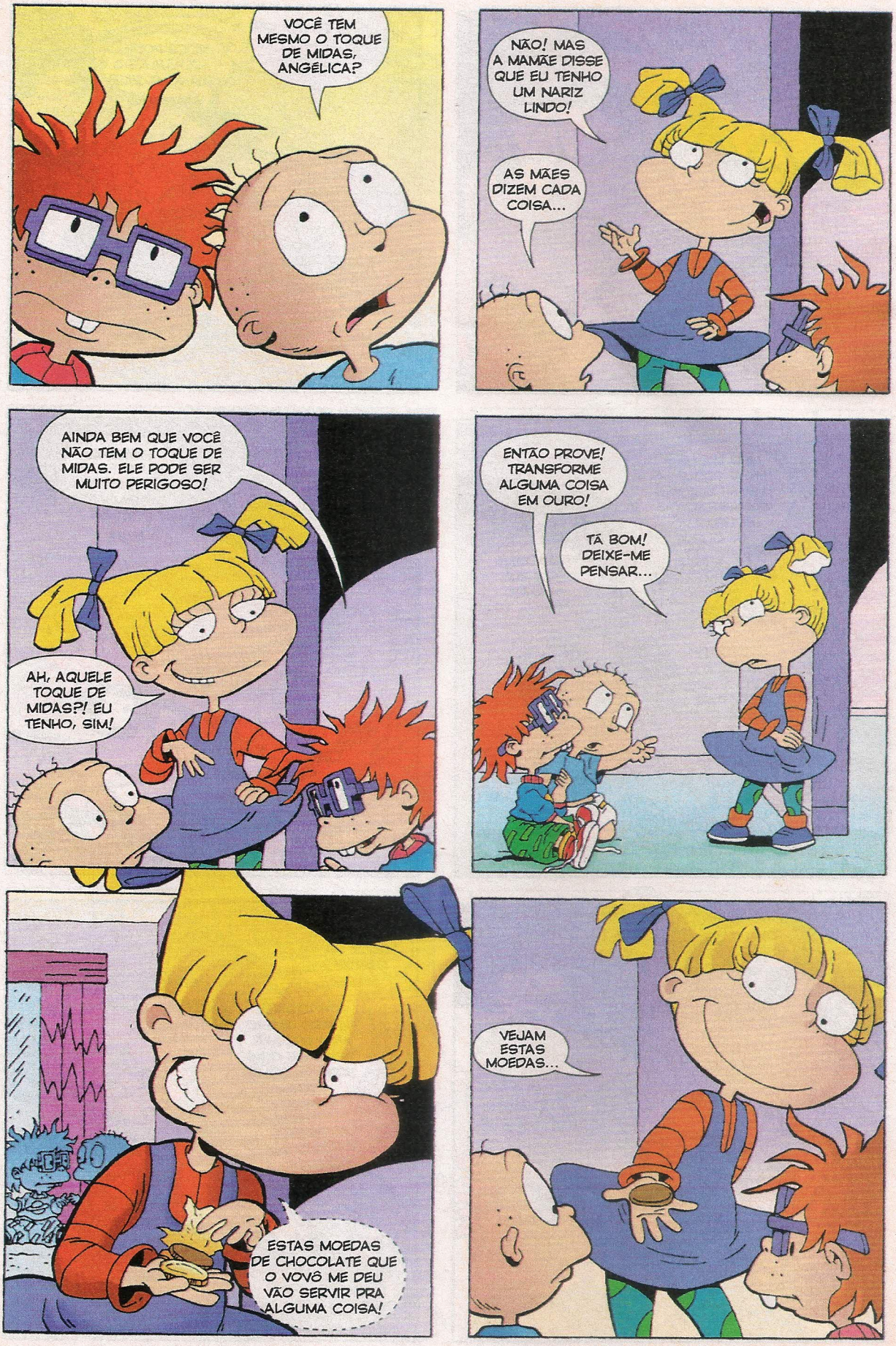
DING DONG!
DEVEM SER A CHARLOTTE E A ANGÉLICA!
VOCÊ PODE OLHAR AS CRIANÇAS, PAI?
PODE DEIXAR! NÃO VOU MAIS TIRAR OS OLHOS DELES!


MEU PAI NÃO TEM O TOQUE DE MIDAS! ELE NÃO TRANSFORMOU O MEU AVÔ EM OURO!
NÃO! MAS FEZ ELE DORMIR!
ZZZZ

MAS QUEM FEZ AQUILO COM OS SAPATOS?
É MESMO! QUEM FARIA UMA COISA ASSIM TÃO ESTRANHA?


OLÁ, MENINOS!
É CLARO!

NÃO TOQUE NA GENTE!
NÃO SE PREOCUPEM! EU NÃO QUERO NEM CHEGAR PERTO DE DOIS BOBÕES COMO VOCÊS!


VOCÊ TEM MESMO O TOQUE DE MIDAS, ANGÉLICA?
NÃO! MAS A MAMÃE DISSE QUE EU TENHO UM NARIZ LINDO!
AS MÃES DIZEM CADA COISA...
AINDA BEM QUE VOCÊ NÃO TEM O TOQUE DE MIDAS. ELE PODE SER MUITO PERIGOSO!
AH, AQUELE TOQUE DE MIDAS?! EU TENHO, SIM!
ENTÃO PROVE! TRANSFORME ALGUMA COISA EM OURO!
TÁ BOM! DEIXE-ME PENSAR...
ESTAS MOEDAS DE CHOCOLATE QUE O VOVÔ ME DEU VÃO SERVIR PRA ALGUMA COISA!
VEJAM ESTAS MOEDAS...

HUMMM... JÁ, JÁ, ELAS VÃO VIRAR OURO!

TCHAM! VIRARAM OURO!
EU IA ACHAR BEM MELHOR SE VOCÊ PUDESSE TRANSFORMAR TUDO EM CHOCOLATE!

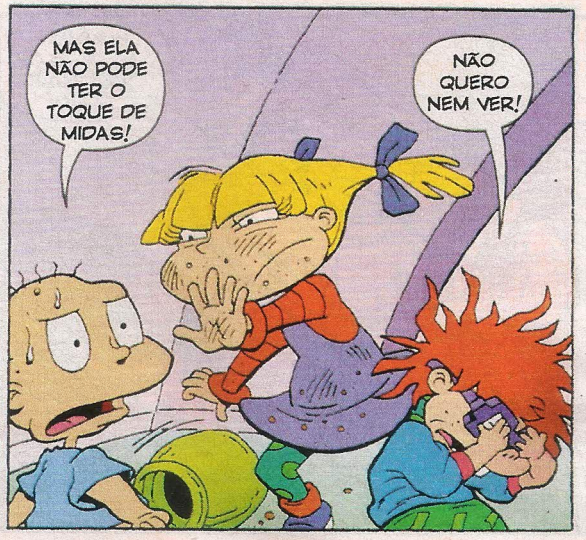
AGORA, ME DÊEM ALGUNS BISCOITOS OU VOU TRANSFORMAR VOCÊS DOIS EM OURO!

ESTOU ACHANDO QUE VAMOS VIRAR ESCRAVOS DA ANGÉLICA PARA SEMPRE!
NÃO SE PREOCUPE, CHUCKIE! EU TIVE UMA BOA IDÉIA.
BISC

AH! COMO EU PENSEI...
CROC
CROC
CROC
BISCOITOS

EU QUERO MAIS BISCOITOS, SEUS BOBÕES! E SEJAM RÁPIDOS!
NÃO, ANGÉLICA!

O QUÊ? ENTÃO VOCÊS PREFEREM VIRAR ESTÁTUAS DE OURO?
TENHA CUIDADO, TOMMY!


MAS ELA NÃO PODE TER O TOQUE DE MIDAS!
NÃO QUERO NEM VER!

UAU! COMO VOCÊ SABIA, TOMMY?
SIMPLES! PORQUE OS BISCOITOS NÃO VIRARAM OURO!
ENTÃO, VOU TRANSFORMAR VOCÊS EM COGUMELOS!

ANGÉLICA! MAS QUE BAGUNÇA É ESSA? VOCÊ VAI FICAR DE CASTIGO!

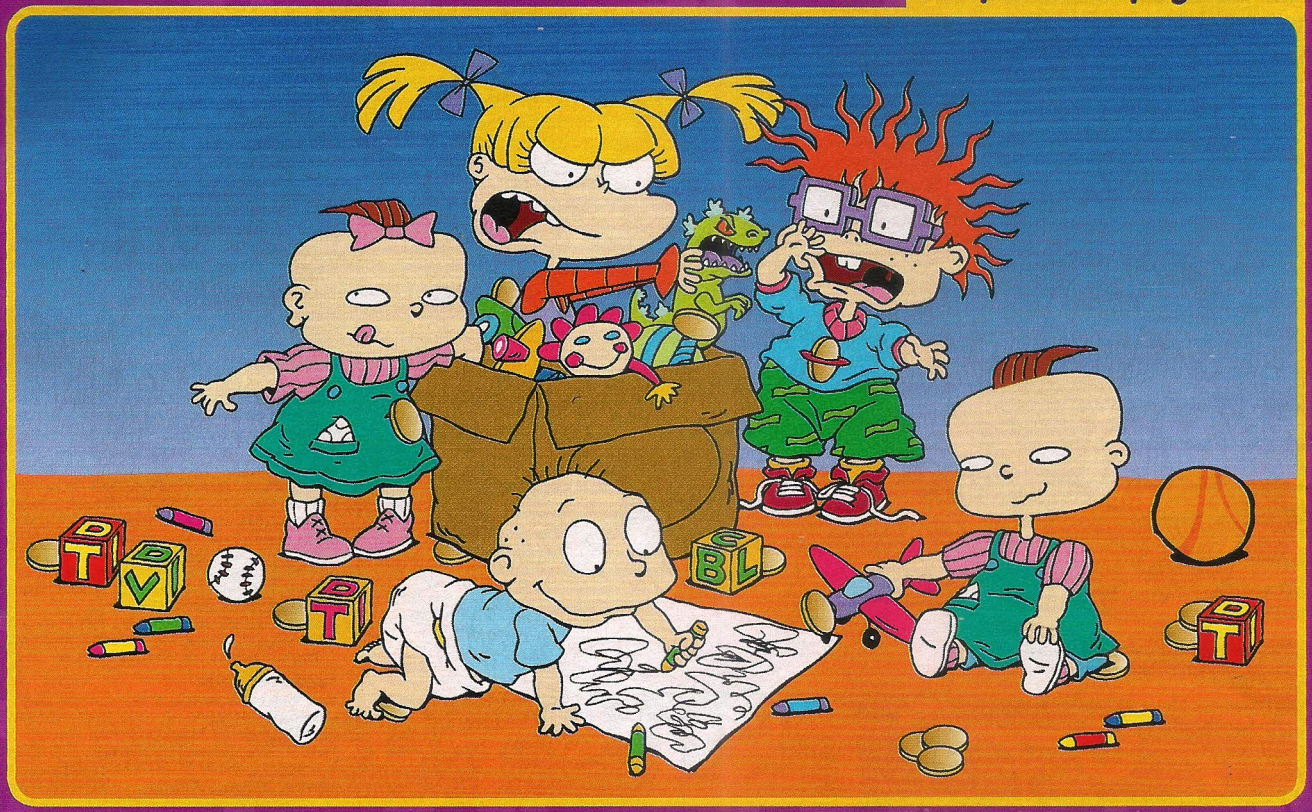
BUÁÁÁÁÁ!
CHUCKIE, ACHO QUE EU JÁ SEI QUEM FEZ AQUILO COM OS SAPATINHOS!
QUEM?

A MÃE DA ANGÉLICA! SE CONSEGUE CONTROLAR A ANGÉLICA, ELA PODE FAZER QUALQUER COISA!
FIM

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.



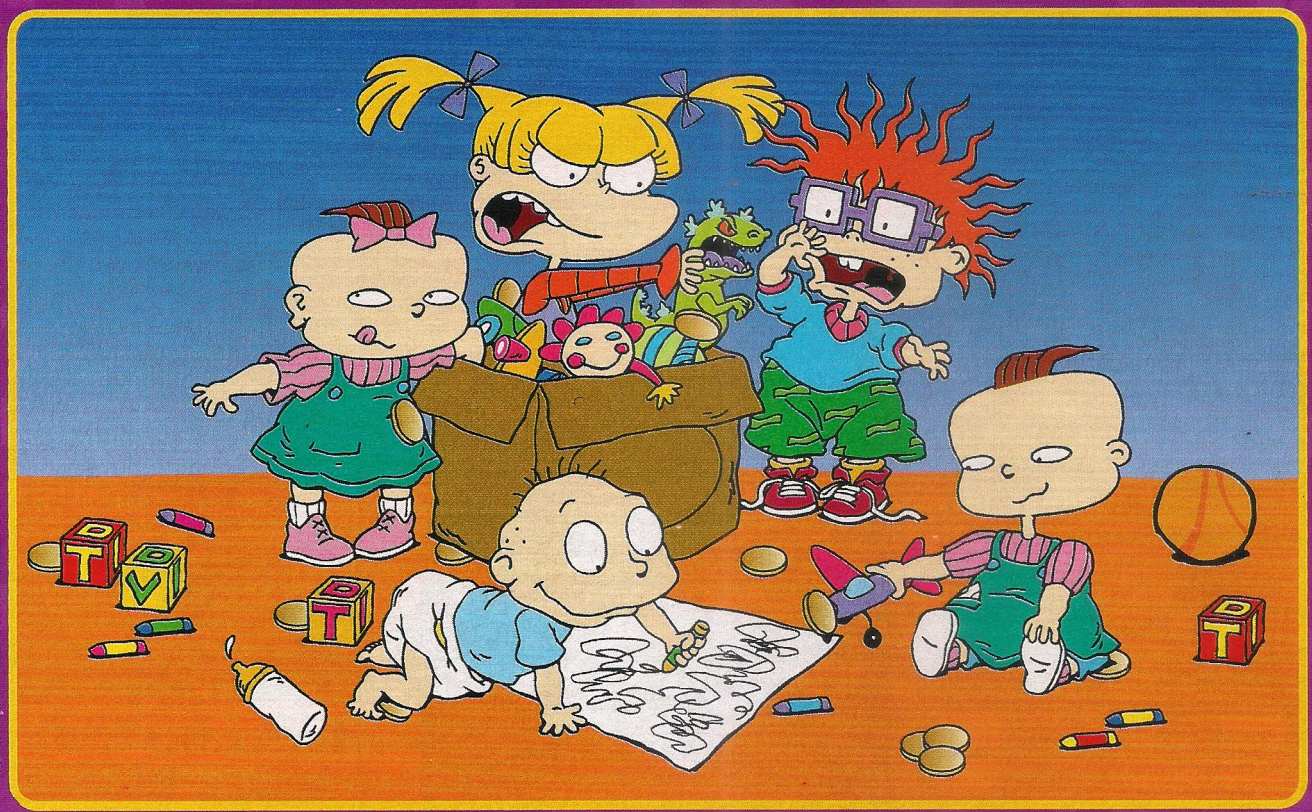


ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico

Diretor Superintendente de Operações: Antonio Godoy
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Redatora-Chefe: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editoras: Mônica Pina, Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Luciana Gianesi, Priscila Afonso e Renato L. Silva

Colaboraram Nesta Edição: Cristiane de Oliveira Pereira, Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun, Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Patrícia L. Joly
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Marcelo Sequeira
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Piadinhas

Quem é o rei da geladeira?
O REIqueijão.
André Jorge Sobrinho, 10 anos
Rio de Janeiro - RJ

O que sempre deixa o cabelo em pé?
O pente.
Paula Kamei, 11 anos
São Paulo - SP

O que dá a mistura de cobra e porco-espinho?
Arame farpado.
Gabriela Trevisan Brunelli
Jundiaí - SP

O que um cavalo foi fazer no orelhão?
Passar um trote.
Luís Felipe, 11 anos
Osasco - SP

O que é um pontinho verde no congelador?
Uma ervilha esquiando.
Cauê Polessa de Andrade, 9 anos
Taubaté - SP

O que é que vive batendo em você, mas é bom para a saúde?
O coração.
Raissa França
por e-mail

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10h às 12h e das 14h às 16h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril
RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and. sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5900/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

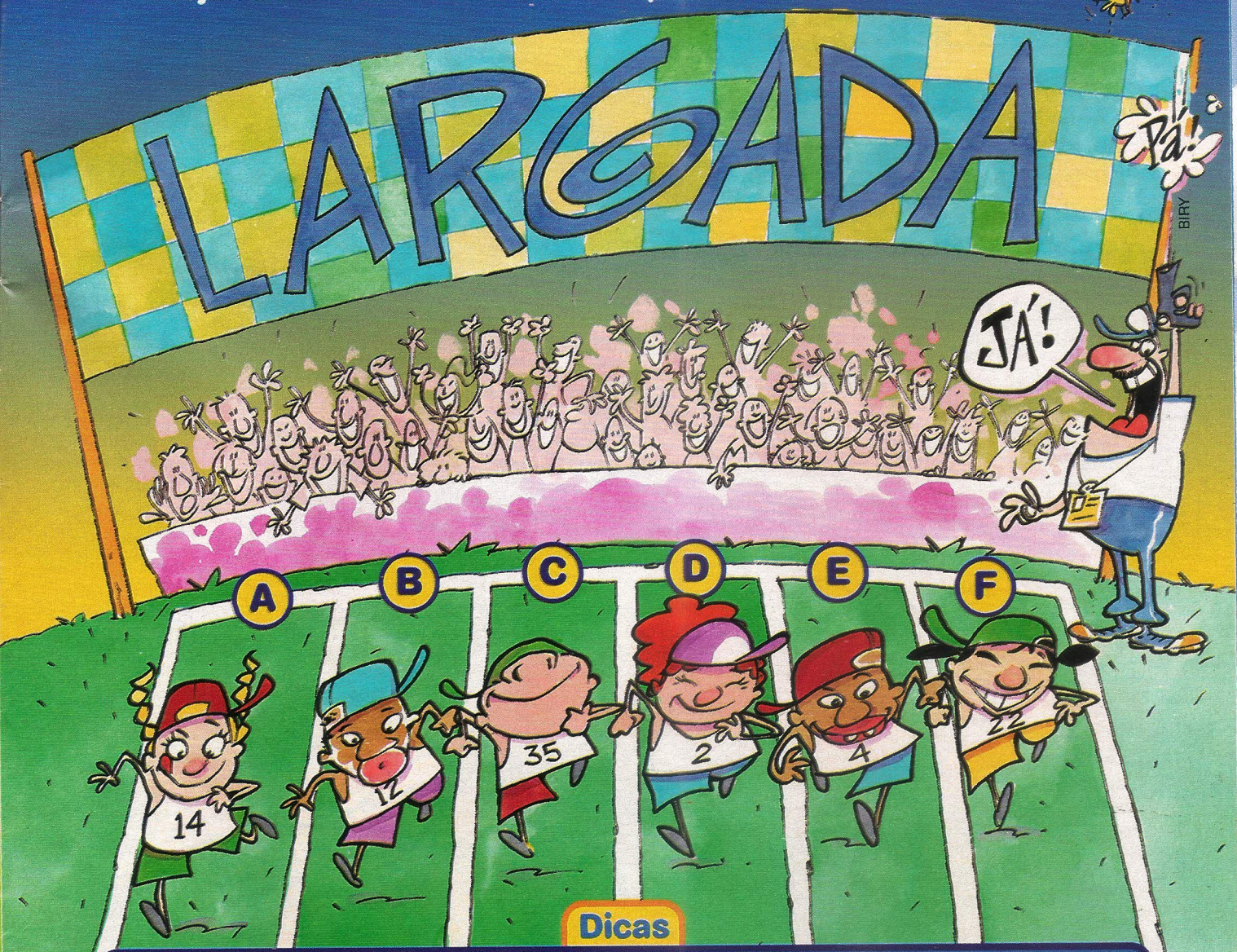
RECREIO (ISSN 15177467) ano 1 / nº 28 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade no estoque): solicite através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
IVC

PASSATEMPO

CORRIDA

Veja as dicas abaixo e descubra quem vai vencer esta corrida.



Dicas

- Um corredor de boné verde vai chegar em terceiro lugar.
- Um atleta de calção vermelho vai conquistar o quinto lugar.
- O último colocado está usando calção azul.
- Um atleta com o número mais baixo na camisa será o segundo colocado.
- Um corredor que tem um número 4 na camisa será o quarto.
- O campeão está de boné e tem um número 2 na camisa.

Anote os resultados

Campeão		3º lugar		5º lugar	
2º lugar		4º lugar		Último	

Resposta: 1º lugar B, 2º lugar D, 3º lugar F, 4º lugar A, 5º lugar C, 6º lugar E.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Os irmãos Alef e Adolf Ribeiro são fãs da RECREIO. Eles moram em Brasília, DF.

Oi, gente!
Ganhei um coelho de estimação e não sei cuidar dele muito bem. Queria que a RECREIO publicasse uma matéria sobre esse animal. Valeu pessoal!

Elisângela da Silva Fonseca, 9 anos
Brasília - DF

Este é o desenho da Marina Perosso Maiberg. Blumenau - SC

Oi, galera da RECREIO! Estou com uma grande dúvida. Não sei se sou Pokemaníaco ou Digimaníaco. Assisto a todos os episódios dos desenhos, mas está muito difícil de decidir.

Carlos César de Mattos
Bebedouro - SP

O Guilherme Nishio tem 7 anos e é irmão do Pedro, de 4 anos. Eles adoram cantar.
São Paulo - SP

Este Pikachu foi desenhado pelo Robson Nishijima, de 12 anos, de Presidente Bernardes, SP.

A Karina L. de Oliveira, de 10 anos, foi quem mandou esta simpática tartaruga.
Blumenau - SC

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, pessoal da RECREIO!
Gosto muito das matérias da revista e, principalmente, dos passatempos. Achei o *Atlas* o máximo e sempre uso os livros para trabalhos do colégio. Continuem assim.

Cássia Rodrigues Gonçalves

RECREIO,
Cada edição que aparece é mais legal que a outra. As coisas que mais gosto são as curiosidades, os quadrinhos e os testes.

Fernando, 10 anos
Unaí - MG

Pessoal da RECREIO,
Estou escrevendo para dizer que gostaria de ver mais experiências e piadas na revista. Adorei o *Fazendo Arte* que ensinou a desenhar os Digimon. Os meus ficaram superlegais.

Valéria de Campos Valério, 11 anos
Belo Horizonte - BH

A Danielle de Oliveira Lacerda, de 10 anos, tirou esta foto durante um passeio na casa de suas tias, em Brasília. Ela mora em Aracaju, SE.

A Bárbara de Carvalho, de 10 anos, coloriu estes porquinhos para a RECREIO.
São J. do Rio Preto - SP

A Aline Barros, de 10 anos, fez este Pica-Pau.
São José dos Campos - SP

Oi! Queria pedir que vocês colocassem mais matérias sobre detetives, pois quando eu crescer quero ser um. Na verdade, já comecei a treinar com alguns casos no colégio.

Marcela E. Maffei, 9 anos
Caxias do Sul - RS

Este é o Ricardo D. Martins, de 9 anos, curtindo a natureza.
Niterói - RJ

Adivinhe o que é!

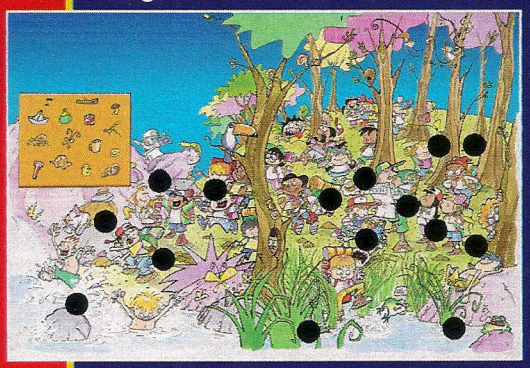
Ele foi inventado pelos chineses, aperfeiçoado pelos italianos e ficou uma delícia.

Resposta: macarrão.

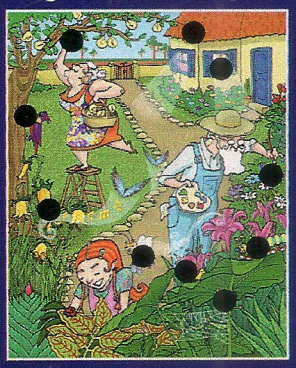
ANTONIO RODRIGUES

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

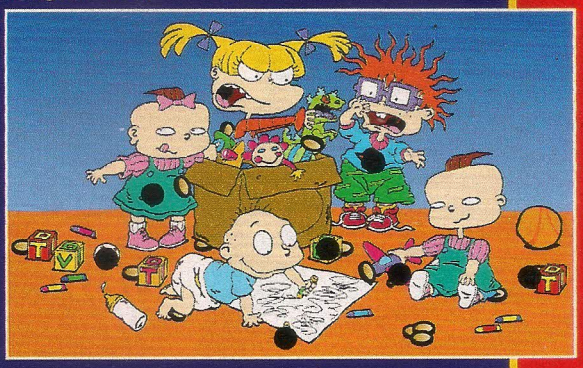
Páginas 24 e 25



Página 30



Página 37



Kero-Coco para repor as energias

ÁGUA DE COCO
KERO-COCO

A água de coco é o melhor e mais rápido hidratante natural que existe. Além de ajudar a repor as energias, contém hidratos de carbono e sais minerais da forma mais pura que a natureza oferece. Com Kero-Coco, na caixinha e com canudinho,a gente pode tomar água de coco na escola, junto com o lanche, vendo desenho animado, depois de praticar esportes e para matar a sede a qualquer momento! Kero-Coco na lancheira!!! Muito mais divertido e saudável.

AZUL PUBLICIDADE

No mês das Olimpíadas, Kero-Coquinho traz brincadeiras para você... Divirta-se!!

Olimpíadas

Sabia que...

O Brasil esteve presente em 17 das 23 Olimpíadas realizadas até 1996.

Caça-Palavras

Ajude o Kero-Coquinho a encontrar alguns esportes no quadro abaixo:

							V	O	L	E	T	B	D	A		
							F	A	N	E	A	L	T	I		
						F	U	T	E	N	S	A	L			
						T	E	N	Q	Q	T	E	B			
					A	E	S	G	R	U	L	T	O	E		
					B	T	V	O	L	E	I	X	E			
			U	V	O	E	J	U	D	O	S	E				
			A	L	N	E	S	G	R	M	S	A				
				G	I	X	T	I	S	O	G					
				E	S	G	R	I	M	A	H					
			F	B	A	S	Q	U	E	T	E					

~~Atletismo~~
Basquete
Boxe
Esgrima
Futebol
Judô
Tênis
Vôlei

www.kerococo.com.br

SEUS AMIGOS VÃO MORRER DE INVEJA.
t•X
BLADE ROLLER
O PATINETE DA SUNDOWN
Guidão dobrável.
Estrutura em alumínio: mais leve
Quick Release: fácil de montar e desmontar.
Freio traseiro Fender Type.
Rodas em Poliuretano. Rolamento ABEC 5.
Promoção Raspa BIKE
SUNDOWN
A FERA DAS BIKES
Compre e concorra a R$ 250 mil em prêmios
SUNDOWN
BIKE & FITNESS
www.sundownbike.com.br
0800 55 99 21